



近知能脳研では高機能なハード、ソフト以外にも人型、ルーツ構築や運送能力、サテライトマフィアや中級航空機への強力なコネクション、「ウイルスや身体わりテコイ、互作防壁、迷宮」等の電子戦装置、物理的距離等がパフォーマンスを決める。それらの要素を最高レベルに維持する為、素子は最先端企業集合体ボセイドン、インダストリアルに在籍、中絶に決意している。

サイボーグの身体能力は、人間と違い「技術の進歩や独創的な新商品」を手に入れる事によって向上する。それらの最先端は企業や大学の開発研究施設にあり、異地に組み込む程素子の能力も特殊なものになっていく。市場での評価も勿論重要なのだが、「価値で出る量産品」だけでなく「まだ殆ど誰も知らない要素」も手札として重要である。それらの選別、使い分け能力は購入できる訳ではないので、生来の天才でない限り、学習を重ね自分自身を磨き磨くしかない。



攻 撃 機 動 隊
 2
 INACTIVE MODULE
 食 料 部 品 集



電脳空間は「そう設定された物」以外、このような視覚や空間感覚を伴わない。画面サイボーグであっても、我々が映画や小説にのめり込んだ状態同様に、物理的な自分自身を完全に捨て去れる訳ではない。ただ、日常自分自身と認識される義肢デバイスと「そうでないデバイス」の境界は希薄でなく、「真から上がる時」とこまでが「自分」か再確認が必要な点で違いがある。義肢や義手等名義未詳機と、「真から上がる時」にストンと落ちる境界「ゴーストライン」には何らかの差が存在している様なのだが、機能的境界があって詳しい研究はなされていない。素子はこれを、生物脳の遺伝子がニューロチップと脳内マイクロマシンを「異物」扱いしている為に生じる現象なのではないかと臆断無く考えている。というのも素子は「かつて人形使いと呼ばれた人工的的生命体」によってこの境界がかなり曖昧になっているからである。



[illegible]

攻敵機動陣

22

余製膠品集

010 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



011 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



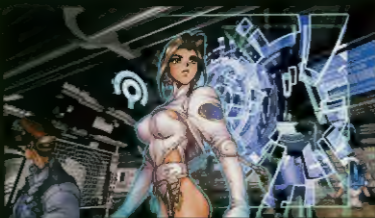
012 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



013 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



014 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



015 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE





2035.03.06 AM05:45



019 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



018 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE





UNDER WATER



020 MANMACHINE INTERFACE INACTIVE MODULE



UNDER WATER

彼女が中にいる時、これは「素子が乗った潜水艇」ではなく、「潜水艇の形をした素子」になる。素子の感覚器官等はスリープする。船体を這う海水、時折聞こえて来る船舶雑音や海洋生物の生活音等の感覚が「動く巨大棺桶」である事をあまり感じさせない要因となっている。船体の赤い特殊塗料だが、水中作業を若干助ける以外、殆ど無意味である。電線推進に駆動、電線制御と聞いてみなで作動範囲は極めて少ない。用いる必要なのは艦艇や対潜哨戒艇、高度航行機等と、沿岸部等での「同様の美しい船」との接触事故である。





DIRECT 000,000,000,000 ▶



DIRECT 000,000,000,000 ▶



DIRECT 000,000,000,000 ▶

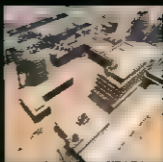


DIRECT 000,000,000,000 ▶

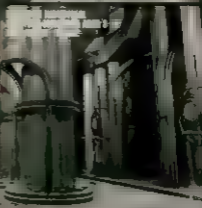
施設セボットの制御回路を再構築した。工場とその内部。「道中に落ちる等の不安」がてきまるのは施設セボットのアームだけだが、施設等の統括制御を再構築は容易である。

一時的にリアルタイムと呼び出すではあるが、実際は「監視等を怠出して来る時間」「セボットが監視していない時間」等の、「人間にとって大抵は無いが施設にとっては大きな問題」が存在する。この問題は、ウイルス型や販売コードの書き換えになった時、迅速に対応しなくてはならぬ。施設ルートや環境空間は重要な要素なのだ。

本来、阿修羅された工場の監視室には椅子の数は無い。一方向に売っているだけで、自分の身体を動かして入っているだけで事足りるからだ。テレビドラマを見ている観客の顔がドラマ世界には無いのと同じである。ドラマを撮影しているカメラが、ここでは施設セボットにあたる。しかしそれだけではあまりに不十分で、絵として有り難い場面に椅子の数を増やした。

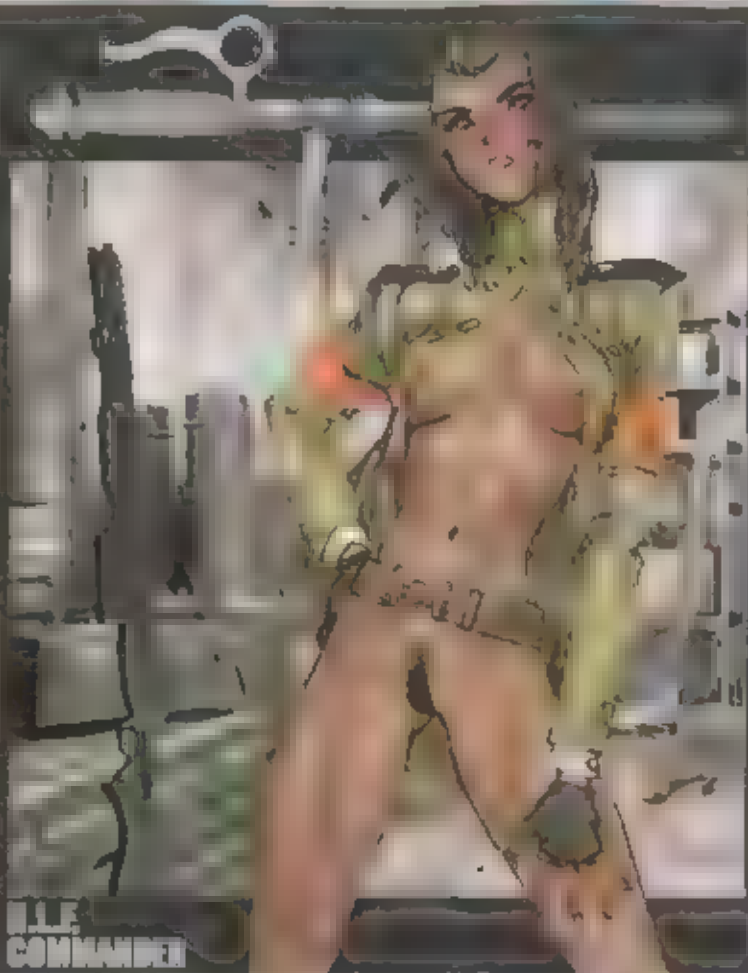
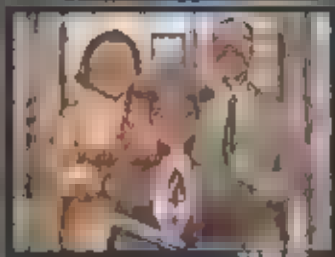
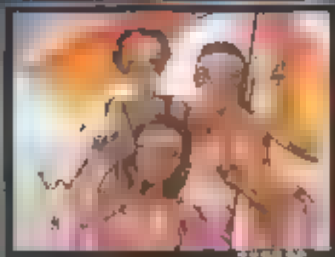
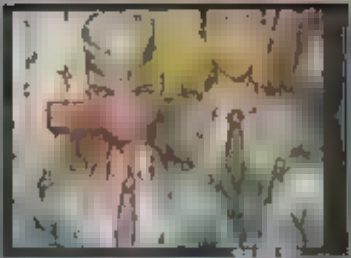
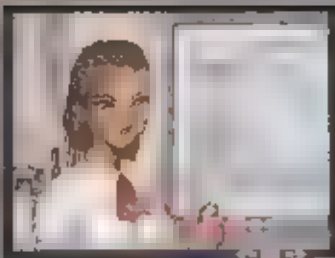


FACTORY



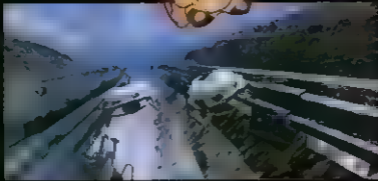
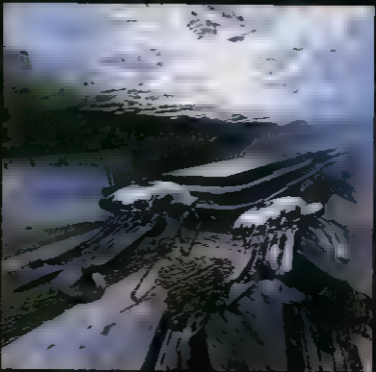
2025.02.08 AM00:21





N.I.E.
COMMANDER

完全無意識状態で活動領域は非常に狭まって活動する事も
あるが「有り様」に分類される。活動中のアームを制御して
いるのは「思考で操作」なので意識が參與である。女子（ク
リス）も不覚時には意識しない。
前方に長く伸びた翼は、身体を固定するための翼膜である。本
来、胸部で使用する為でありこの翼に垂直で腕を振る例では
ない。パワーや機動性はデコットであるクリスから見れば
全く同等にならないレベルなので、即時脱走も容易だし機動
に任せても良いのだが、そこが女子の女子たる所以である。



CHASE







TO MY READERS

この小冊子は「CDケースを全面にし、写真立て状態で飾る」というコンセプトで作られたアイテムである。「雑誌連載時に掲載され4回本編からはみ出した絵」や、「原価物用改造コマ」等が含まれている。「本編中小さな部品として使用され細部が判り難いモノ」も若干含まれているが、いくつかそういった用途だけを兼ねた薄い本も作ってみようと思っている。通称ウィンドウやメカの三原則等である。今回のこれは正直言って「何だか長く判らん小冊子」ではあるが、それなりに面白げな出来だとは思う。本編とこの小冊子のどちらを先に見るかで印象がだいぶ異なると思うが、バツして飾るなり何なりと楽しんで頂ければ幸いである。

RAMMACHINE INTERACTIVE INACTIVE MODULE



TO MY BEDROOM

MANACHINE INTERFACE: INACTIVE MODULE



TO MY READERS

THE FOLLOWING IS A LIST OF THE BOOKS THAT I HAVE READ IN THE PAST YEAR. I HAVE ALSO INCLUDED A LIST OF THE BOOKS THAT I HAVE RECOMMENDED TO MY READERS. I HAVE ALSO INCLUDED A LIST OF THE BOOKS THAT I HAVE RECOMMENDED TO MY READERS.